BIBLIOTEKARZ PODLASKI
2017/3 (XXXVI)
ISSN 1640-7806
http://bibliotekarzpodlaski.ksiaznicapodlaska.pl/

Elwira Mikulska
Uniwersytet w Białymstoku

O ewolucji komiksu, czyli o narodzinach powieści graficznej

[rec. *Powieści graficzne. Leksykon*, pod red. S. J. Konefała, Wydawnictwo Timof i cisi wspólnicy, Warszawa 2015, ss. 544.]

Komiks od momentu powstania zmienił się znacząco. Początkowo wydawany bywał w postaci krótkich gazetowych pasków, następnie przybierał formę magazynu (czasopismo, zeszyt, *comic book*), obecnie publikuje się go jako obszerne książki pretendujące do miana literackich arcydzieł. Początkowo bawił i wypełniał czas amerykańskiej klasy robotniczej – czytelników tanich amerykańskich komercyjnych gazet[1]. Istotną grupę jego odbiorców stanowiły dzieci i młodzież. Bywał zarówno formą rozrywki oraz edukacji, jak też narzędziem propagandy. Jako gatunek komiks dynamicznie ewoluował szczególnie w drugiej połowie XX wieku, największą popularność zdobywając w Stanach Zjednoczonych. Apogeum rozwoju nastąpiło wraz z pojawieniem się powieści graficznej – publikacji o tematyce poważniejszej niż opowieści o losach superbohaterów. Jako przykład warto wymienić tutaj dzieło Willa Eisnera *Umowa z Bogiem* (1978)[2].

Niestety, wciąż zdarza się, że wszystkie graficzne opowieści opatrzone tekstem w tak zwanych „dymkach" lub „balonikach" wrzuca się do tego samego worka z nazwą „komiks". Wynika to zarówno z braku znajomości

[1] Z ang. *penny press*.

[2] Jest to obszerna publikacja zawierająca wątki autobiograficzne, poruszająca poważne tamaty – problemy mieszkańców jednej z nowojorskich dzielnic – Bronxu.

jego gatunkowych odmian[3], jak i powszechnie ciągle obecnych oraz głęboko zakorzenionych w kulturze, w społecznej świadomości stereotypów.

W XXI wieku komiks nie stanowi już wyłącznie rozrywki, nie sięgają po niego tylko amatorzy, lecz w równym, jeśli nie większym stopniu specjaliści, badacze i studenci. Specyfikę powieści graficznej tak oto opisuje Jerzy Szyłak:

> Wiele komiksów współczesnych jest realizowanych i wydawanych jako tzw. *graphic novels* – powieści rysunkowe ukształtowane na podobieństwo utworów literackich, zamknięte w ramach jednej (jednorazowej) publikacji. Właściwą formą ich prezentacji nie jest już ani odcinek w gazecie, ani seria broszur prezentująca kolejne odcinki opowieści, ale odrębne wydawnictwo książkowe. (...) Powieść graficzna wiąże się bardziej z idealnym wyobrażeniem komiksu jako książki niż z konkretnym sposobem jego realizacji i prezentacji. (...) Pojęcie *graphic novel* oznacza bowiem nie tyle zamkniętą fabularnie opowieść, która nie ma i mieć nie może dalszego ciągu, ile historię opowiedzianą przez jakiegoś twórcę (twórców), którego intencją było stworzenie spójnego i zamkniętego komunikatu artystycznego[4].

Powieść graficzna jest gatunkiem mieszanym, łączącym niejednorodny tekst z obrazem, tworzącym zamknięte dzieło ikonolingwistyczne. Objętość publikacji przypomina klasyczną książkę, którą czyta się jako jedną historię[5]. Tematy poruszane w powieściach graficznych okazują się niezwykle różnorodne, skierowane także do ambitniejszego czytelnika. Obecnie powieść graficzna zdobywa uznanie wielu krytyków i przede wszystkim serca czytelników, ponieważ jest czymś więcej niż tylko komiksem. Przemysław Kołodziej, autor jednego z esejów recenzowanego tomu, potwierdza tę tezę i zwraca uwagę, że to właśnie rozpowszechnienie powieści graficznej wpłynęło na zmianę postrzegania komiksu[6].

Miłośnicy i badacze sztuki komiksu mogą dowiedzieć się więcej o tym gatunku, o jego rozwoju z publikacji *Powieści graficzne. Leksykon* – pozycji

[3] Do odmian komiksu należą między innymi: manga, powieść graficzna, komiks internetowy/elektroniczny.

[4] J. Szyłak, *Komiks*, Kraków 2000, s. 29-30.

[5] Podobne stanowisko prezentuje S. Weiner, *Faster Than a Speeding Bullet: The Rise of the Graphic Novel*, wyd. 2, Nantier Beall Minoustchine Publishing inc., New York 2012, s. XI.

[6] P. Kołodziej, *Graphic novels diabła warte*, [w:] *Powieści graficzne. Leksykon*, pod red. S. J. Konefała, Warszawa 2015, s. 47.

pionierskiej na polskim rynku. Redakcji naukowej tego dzieła podjął się Sebastian Jakub Konefał. Książka pełni rolę przewodnika – porusza teoretyczne i historyczne zagadnienia świata komiksu, oddając swoisty hołd temu gatunkowi. Leksykon został opatrzony wstępem redaktora publikacji, w którym przyznaje on: „stworzyliśmy kompendium o charakterze tekstu akademickiego”[7]. Trzynastu autorów zamieszczonych esejów i haseł: Jerzy Szyłak, Paweł Sitkiewicz, Przemysław Zawrotny, Sebastian Jakub Konefał, Przemysław Kołodziej, Agata Włodarczyk, Marta Tymińska, Agnieszka Kiejziewicz, Kinga Kuczyńska (Uniwersytet Gdański), Radosław Bolałek (Hanami), Michał Traczyk (Fundacja Instytut Kultury Popularnej), Daniel Kaja (Uniwersytet Mikołaja Kopernika), Michał Błażejczyk („Zeszyty Komiksowe”) w sposób interesujący i przystępny prezentuje najważniejsze zagadnienia ze świata komiksu, w którym powieść graficzna odnajduje swoje źródło.

1

Dzieło składa się z dwóch części. W pierwszej znajduje się 7 esejów. Ich autorzy przedstawiają rozważania dotyczące powieści graficznej, przede wszystkim jej źródła, którym jest komiks. Wszystkie teksty zostały napisane przystępnym językiem.

Jerzy Szyłak, który jest autorem dwóch esejów[8], skupia się na rozwoju powieści graficznej „po tej i po tamtej stronie Atlantyku”. Autor w przejrzysty sposób przedstawia dwa główne obszary, na których rozwijała się powieść graficzna – Europa i USA. Szyłak uważa jednak, że w Europie[9] od zawsze publikowano powieści graficzne, a Will Eisner jedynie spopularyzował ten termin[10]. Stephen Weiner zajmuje stanowisko odmienne. Autor uważa, że pierwsza *modern graphic novel* została napisana przez Willa Eisnera, który stworzył również sam termin gatunku[11].

[7] *Powieści graficzne. Leksykon*, pod red. S. J. Konefała, Warszawa 2015, s.11.

[8] Zob. J. Szyłak, *O powieściach graficznych, Gdzie jest koniec tej opowieści i czemu tak daleko?*, [w:] *Powieści graficzne. Leksykon*, s. 15-28, 41-46.

[9] Podobne stanowisko prezentuje S. Weiner, *Faster Than a Speeding Bullet: The Rise of the Graphic Novel*, s. XI.

[10] Wydaje się, że od zawsze istniała niewidzialna granica oddzielająca Europę od USA.

[11] S. Weiner, *Faster Than a Speeding Bullet*, dz. cyt., s. 17.

Paweł Sitkiewicz, autor kolejnego eseju, przedstawia dwa główne źródła komiksu, do których należą: karykatura lub opatrzony ilustracjami tekst literacki. Wskazuje również na pewien kluczowy dylemat związany z datowaniem początków powieści graficznej. Wszystko zależy od tego, którym tropem w swoich rozważaniach będziemy podążać, czy amerykańskiej, czy europejskiej refleksji. Autor nie pomija wkładu w rozwój komiksu, wybitnych brytyjskich, niemieckich oraz francuskich malarzy, ilustratorów i karykaturzystów, takich jak: Rudolphe Töpffer, Gustave Doré oraz Wilhelm Busch. Podkreśla ich ogromny wkład w to, jak rozwinął się obraz i jak komiks wygląda współcześnie. Sitkiewicz wspomina między innymi o moralizatorskich opowieściach Williama Hogartha, o zbiorach opowieści obrazkowych Rudolpha Töpffera. Jest to uzasadnione tym bardziej, że to Töpffer zapoczątkował wydawanie ambitniejszych komiksów. W tym eseju pojawiają się też refleksje o komiksie albumowym stworzonym przez Gustave'a Dorégo – *Dzieje Świętej Rusi* (1854) oraz o jego twórczej działalności[12].

Przemysław Zawrotny skupia się przede wszystkim na tworzeniu precyzyjnej definicji *graphic novels*, wskazując na pojawiające się trudności w tym procesie. Ustalenie jednoznacznej definicji terminu okazuje się bardzo kłopotliwe. W swoich rozważaniach udaje mu się wyartykułować istotną myśl. Komiks z pogranicza *graphic novel* miał szansę trafić do bardziej wymagających odbiorców, już bowiem samo określenie „buduje wrażenie czegoś bardziej wartościowego", co *de facto* działa jak slogan reklamowy[13]. W związku z tym bardzo często zdarzają się nadużycia tego terminu[14]. Niektórzy wydawcy stosując taką metodę martketingową, sprawiają, że ich infantylne dzieła sprzedają się w dużych nakładach, przynosząc tym samym ogromne zyski.

Radosław Bolałek przenosi czytelnika do świata komiksu japońskiego. Prezentuje związki powieści graficznej z mangą. Autor podejmuje próbę przedstawienia świata japońskich powieści graficznych. Kluczowym pojęciem jest tutaj *gekiga*. To nurt, do którego należeli twórcy mangi, wydający swoje dzieła głównie w latach pięćdziesiątych, sześćdziesiątych, rzadziej siedemdziesiątych XX wieku. Ich twórczość była skierowana do dorosłego odbiorcy [15].

[12] Zob. P. Sitkiewicz, *Powieść graficzna od XVIII do połowy XX wieku*, [w:] *Powieści graficzne, Leksykon*, s. 29-40.

[13] Zob. P. Zawrotny, *Powieść graficzna jako zjawisko*, [w:] *Powieści graficzne, Leksykon*, s. 53.

[14] Tamże, s. 60.

[15] R. Bolałek, *Manga i powieści graficzne*, [w:] *Powieści graficzne. Leksykon*, s. 79.

W zbiorze esejów nie mogło zabraknąć przykładów i analiz kinowych produkcji, tworzonych w oparciu o *graphic novels*. Sebastian Jakub Konefał, autor ostatniego eseju, prezentuje analizę dwóch zekranizowanych powieści graficznych*: Ghost World* – Daniela Clowesa[16] oraz *American Splendor* – Harveya Pekara[17]. Badacz zdradza, że ze względu na potrzeby produkcji kinowej usuwa się z filmu lub dodaje do niego elementy, ponieważ kadry, panele oraz strony komiksowe rzadko współgrają z proporcjami ekranu kinowego[18]. W związku z tym kinowe produkcje nie w pełni przedstawiają wszystkie elementy zawarte w komiksie[19]. Ponadto powieści graficzne traktowane są dość często jako dobre szkice scenariuszy ze *storyboardem* (rozrysowaniem kadrów). Jednak w filmie nie zawsze jest wyraźnie podkreślany związek zekranizowanego dzieła z obrazkowymi pierwowzorami. Podsumowując, najważniejszą ideą w procesie ekranizacji komiksów nie jest uporządkowane i wnikliwe przedstawienie fabuły, a oddanie właściwego ducha zawartego w danym dziele (na przykład ducha nostalgii)[20].

2

Zaprezentowane w drugiej części, zatytuowanej *144 utwory Od Pratta do Ware'a* albumy, stanowią przekrój przez wszystkie najważniejsze nurty związane z powieścią graficzną. Znajdziemy tu omówienie najważniejszych dzieł związanych z historią komiksu. Przedstawiono tu między innymi analizy wybranych publikacji dla dorosłych (*Saga de Xam*), dzieło japońskiego „boga mangi" – Osamu Tezuka (*Hi no tori*), undergroundowe komiksy (*Comanche Moon*), komiksy superhero (*The Death of Captain Marvel*), a także wiele innych albumów angielskich, hiszpańskich, francuskich i włoskich – tych, które wywarły największy wpływ na obecną formę komiksu[21]. Nie zabrakło również miejsca na takie klasyki, jak: *Umowa z Bogiem* Willa Eisnera, uważanego za ojca powieści graficznej,

[16] Film powstał w 2001 roku. Reżyseria Terry Zwigoff.

[17] Film z 2003 roku w reżyserii Roberta Pulciniego i Shari Springer Berman.

[18] S. J. Konefał, *Kinowe inspiracje poetyką powieści graficznej*, [w:] *Powieści graficzne, Leksykon*, s. 82.

[19] Dzieje się tak nie tylko w przypadku powieści graficznych, ale także w sytuacji innych gatunków literackich.

[20] S. J. Konefał, *Kinowe inspiracje...*, dz. cyt., s. 81-92.

[21] *Powieści graficzne. Leksykon*, dz. cyt., s.11.

a także *Maus. Opowieść ocalałego* Arta Spiegelmana. Zaprezentowane dzieła zostały opatrzone interesującymi ilustracjami z wybranych komiksów, tworząc tym samym bogatą szatę graficzną publikacji. Na końcu leksykonu znajduje się indeks osób, które występują zarówno w pierwszej, jak i drugiej części tomu. W znaczący sposób ułatwia to wyszukiwanie informacji.

3

Potrzeba powstania tej publikacji była ogromna. Termin *graphic novel* wciąż sprawia terminologiczne trudności. Ta obszerna, blisko 600-stronicowa publikacja prezentuje potężną dawkę wiedzy oraz wnikliwe rozważania. Co najważniejsze: zawiera odpowiedzi na liczne pytania dotyczące powieści graficznej. Tom daje ciekawy historyczny zarys powstania *graphic novel*.

Leksykon powinien znaleźć się w bibliotece każdego wielbiciela komiksu. Jest to idealna pozycja dla wszystkich interesujących się ambitną formą komiksu. Wszystkim, którzy poszukują dodatkowych informacji na ten temat pragnę również polecić dzieło Kamili Tuszyńskiej *Narracja w powieści graficznej*[22]. Autorka szeroko opisuje aktualny stan badań i teorii dotyczących powieści graficznych. Ponadto proponuje badaczka nowe narzędzia analityczne, terminy i koncepcje[23].

Bibliografia:

Powieści graficzne. Leksykon, pod red. S. J. Konefała, wyd. 1, Warszawa 2015.

Szyłak J., *Komiks*, Kraków 2000.

Tuszyńska K., *Narracja w powieści graficznej,* Warszawa 2015.

Weiner S., *Faster Than a Speeding Bullet: The Rise of the Graphic Novel*, wyd. 2, Nantier Beall Minoustchine Publishing inc., New York 2012.

[22] K. Tuszyńska, *Narracja w powieści graficznej*, Warszawa 2015.

[23] Zob.http://www.kamilatuszynska.com/aktualno347ci/20-kwietnia-premiera-mojej-ksiazki-narracja-w-powiesci-graficznej-pwn [dostęp 26.03.2016 r.].

Źródła internetowe:

http://www.kamilatuszynska.com/aktualno347ci/20-kwietnia-premiera-mojej-ksiazki-narracja-w-powiesci-graficznej-pwn [dostęp 26.03.2017 r.]

Elwira Mikulska
Uniwersytet w Białymstoku

O EWOLUCJI KOMIKSU, CZYLI O NARODZINACH POWIEŚCI GRAFICZNEJ

Recenzowana publikacja *Powieści graficzne. Leksykon*, pod red. S. J. Konefała, to zbiór rozważań wybitnych polskich badaczy komiksu nad historią i stanem badań nad powieścią graficzną. Książka jest podzielona na dwie częsci. W pierwszej zostały zamieszczone artykuły wielu wybitnych i cenionych badaczy komiksu. Natomiast druga część prezentuje 144 albumy, które miały największy wpływ na rozwój komiksu i powieści graficznej. Współtwórcy tego obszernego dzieła prezentują przekrój przez wszystkie najważniejsze nurty związane z *graphic novel*.

Słowa-klucze: historia komiksu, nowy gatunek, powieść graficzna, popkultura

THE EVOLUTION OF COMICS AND THE BIRTH OF THE GRAPHIC NOVEL

Summary

The text reviews *The Graphic Novels. Lexicon*, which is edited by Sebastian Jakub Konefal. It is a collection of essays and academic assessments about the history and the results of research conducted on the graphic novel, written by Polish comic researchers. The book is divided into two parts. The first section includes essays by many reputable people. While the second part of this book presents 144 albums that have had a major

impact on the evolution of comics and the graphic novel. All of the authors present a wide array of all the most important topics concerned with the graphic novel.

Key words: History of comics, new genre, graphic novel, Pop Culture